

SPECTRUM

LOAD 'N' RUN

RECOPIACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR



EL CORSARIO NEGRO
F-19
TRANSFORMABLES
MASCARADA
LA TORRE EMBRUJADA
MUNDILOCANDIA
SELVA MORTAL
CREADOR DE PANTALLAS
HYPERLOAD
ENSAMBLADOR

Editorial

Seis meses ya en esta nueva etapa de LOAD'N'RUN y las ilusiones crecientes. No es todavía el momento más óptimo para hacer balance, pero sí se pueden hacer algunas reflexiones sobre esta apasionante experiencia.

Vuestras cartas nos han servido de eficaz apoyo para sopesar nuestra auténtica realidad. Felicitaciones sinceras, críticas sugestivas, ideas renovadoras, sugerencias interesantes, parabienes apasionados, insultos grotescos... En nuestro correo ha habido de todo, aunque afortunadamente se ha impuesto lo positivo y razonable. De las críticas siempre se aprende algo y más de una vez nos habéis abierto los ojos en lo referente a algunas cuestiones que no estaban cuidadas suficientemente. Ya hemos dicho en más de una ocasión que estamos abiertos a ideas nuevas y sugerencias interesantes, por

eso os seguimos pidiendo vuestras opiniones. Hasta ahora nuestro buzón ha sufrido una sobrecarga de la que nos sentimos orgullosos. Realmente habéis respondido con creces a nuestra llamada y ésta es la mejor motivación para intensificar nuestros esfuerzos y dar más alas a nuestras aspiraciones. Por nuestra parte, además de los números normales del mes, vamos a seguir realizando algunos especiales, tales han sido los casos de «Creator» (Commodore 64), «Especial Apuestas» (MSX) y próximamente el «Especial Deportes» (Spectrum), entre otros que ya se están preparando. Además ya sacamos un número mensual para los usuarios de Amstrad. Proyectos, desde luego, no nos faltan. Vuestro apoyo nos es necesario para llevarlos a la práctica. Gracias por todo y recordad nuestra cita mensual.

muy importante

PARA CARGAR PROGRAMAS

INICIO:

Conectar el Spectrum a la red eléctrica. Poner la cassette en la grabadora. Cuidar que la cinta esté rebobinada.

En la pantalla, aparecerá una inscripción:

©1982 SINCLAIR RESEARCH LTD.

Pulsar LOAD. A continuación, pulsar SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirlo, pulsar dos veces''.

Después, pulsar ENTER.

Inmediatamente, poner en marcha la grabadora oprimiendo el PLAY.

El programa se empezará a cargar automáticamente y, en la pantalla, aparecerá un cuadro de color cambiante y unas líneas horizontales en movimiento:

indican que se está cargando el programa.

Esperar a que el programa esté totalmente cargado, para pulsar el STOP de la grabadora. Los programas de 48 K tienen, lógicamente, más tiempo de carga. Esperar a que el juego os sea presentado en pantalla y no aparezcan más líneas horizontales en movimiento para parar la grabadora.

¡¡ATENCIÓN

¡¡BUSCA TU PREMIO!!
Busca bien tu cassette y puedes encontrarte una sorpresa en forma de premio. ¡¡Suerte!!

EDITA
DUPLISON S.A.
Entenza, 95 4º
Apartados de Correos 36.099
08080 Barcelona
Tel. (93) 329 24 16

DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR TECNICO
Alex Lara
MAQUETACION Y DISEÑO
Eduard Benito
ARCHIVOS Y DOCUMENTACION
Cinta Panicello
SECRETARIA DE DIRECCION
Laura Soler

ILUSTRACIONES
Curro Astorza, Josep María Beà, Damián Carulla,
José Antonio Franco, Gallardo, Eduardo García,
Manolo García, Enric Jordi, Man, Martí, Mediavilla

COLABORADORES
Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Verdú

CORRESPONSALES
Corrado Vantaggiato (Milán), Danielle Faulcau (París), Michelle Curel (New York), Richard González (Londres), Rolf Weitzel (Berlín)

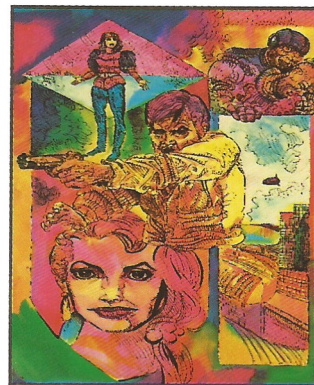
IMPRESION
Gráficas Perramón
Calle de Barcelona 22 - Manresa
D.L. B-450/85

FOTOGROMOS
MC Ediciones
Avenida de Roma, 157 9º - Barcelona

FOTOCOMPOSICION
Joan Gállego
Enrique Granados, 135 - Barcelona

REPRODUCCION DE CASSETTES
AUDIMICRO
Mascaró, 23 - Barcelona

DISTRIBUCION
COEDIS
Valencia, 245 - Barcelona
No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización escrita del Autor o Editor.



JUAN JOSE LOPEZ MEDIAVILLA, burgalés afincado en Barcelona tras un periplo en Alemania. En los últimos años se ha situado como uno de los personajes fundamentales del cómic español, sobre todo a raíz de sus trabajos en colaboración con Gallardo. Destaca en él, su peculiar sentido del humor y sobre todo su extraordinaria creatividad, que le ha permitido crear un nuevo lenguaje en el mundo del cómic muy imitado en los últimos años. Como dibujante desarrolla varias técnicas y domina estilos bien diferenciados, no ya sólo en el campo del cómic, sino también en el de la ilustración y la pintura. Sus historietas se publican en varios países europeos y ha ganado algunos prestigiosos premios tanto en su vertiente de guionista como en la de dibujante. Entre los álbumes que ha publicado se pueden destacar: «Makoki», «La juventud de Makoki», «Makoki en Nueva York», «La fuga de la modelo», «El niñoato», «Chuchita y Marilyn, dos niñas de postín», «Buitre Buitaker», «Historias de Tío Emo»... Mediavilla además de dibujar, toca la guitarra flamenca (es muy amigo de Manzanita y otros artistas del género) y escribe poemas absolutamente surrealistas.

HIT GAMES

Nuestro «Hit Games» se confecciona a partir de vuestras votaciones, por lo tanto vuestra colaboración nos es fundamental para poder realizarlo. Envíanos cuanto antes tu carta votando tus cinco video-juegos favoritos en el orden de preferencia. No olvides de incluir en tu carta todos tus datos personales, asimismo y con el fin de agilizar el recuento, indicanos el ordenador que tienes.

ATENCIÓN: Entre los votantes del «Hit Games» de este mes (siempre que la carta nos llegue antes del 20 de junio) sortearemos 10 originales

del dibujante Mediavilla, autor de Makoki y de muchas de las portadas que hemos presentado. Los originales irán firmados y dedicados por el propio autor.

Envíanos tus votos antes del 20 de junio a:

LOAD'N'RUN (HIT GAMES)
Apartado de Correos 36.099
08080 Barcelona



Una vez efectuado el sorteo entre los votantes del «Hit Games» la caja de 4 LPs de Alan Parsons («Eve», «Pyramid», «I Robot» y «The turn of a friendly card») ha correspondido a:

ESTHER GARRIDO
C/ San Ramón, 248
Cerdanyola del Vallés (Barcelona)

JACOBA RUIZ
C/ San Pascual, 13
Fortuna (Murcia)

FRANCISCO XAVIER BIOSCA
C/ Ali Bey, 27, 4.º
Barcelona

ANDRES VOGEL
C/ José Abascal, 61, 7.º
Madrid

CATALINA RODRIGUEZ
C/ La Reina, 21
Mahón (Menorca)

ERNESTO ROCA
C/ T. Garrigas, 44, 2.º
Barcelona

JOSEFINA PAYA
C/ G. Primo de Rivera, 10, 2.º
Alicante

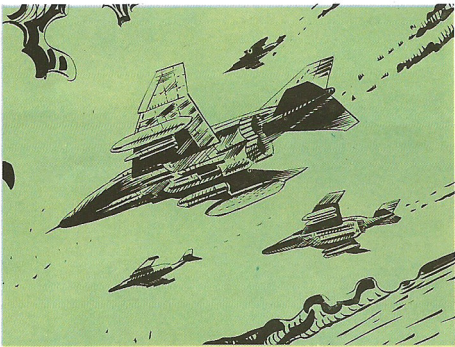
DANIEL SOLIS
C/ Fermín Marin, s/n (Guayamina)
Santa Cruz de Tenerife

MANUEL SANCHEZ
C/ San Francisco, 19
Puebla de Sanabria (Zamora)

ANTONIO NAVARRO
C/ Trasierras, 12
Antequera (Málaga)

	JUEGO	EDITOR	ORDENADOR
1	DUN DARACH	GARGOILE GAMES	SPECTRUM
2	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
3	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
4	SPACE MAZE ATTACK	HAL/TOSHIBA	MSX
5	POLE POSITION	DATASOFT	SPECTRUM
6	INTERNATIONAL KARATE	SERMA	COMMODORE
7	HARDBALL	ACCOLADE	SPECTRUM
8	WORLD SERIES BASKETBALL	ERBE	MSX
9	JUNO FIRST	SONY	SPECTRUM
10	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM

Juega y



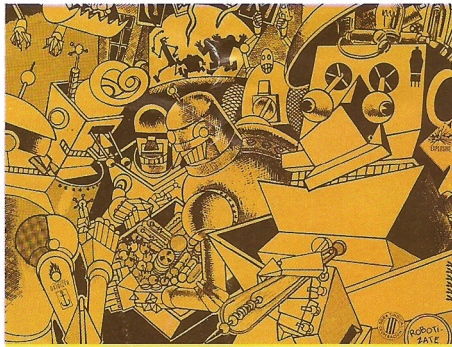
F-19

Hacemos un viaje a través del túnel del tiempo y nos apeamos en el siglo XXI. En este tiempo unos extraños y feos seres extraterrestres se han adueñado de una parte de nuestro planeta.

Las Naciones Unidas han convocado una urgente asamblea general para tomar las medidas oportunas. Tras largas horas de deliberaciones, se ha decidido fletar un modernísimo portaaviones que alberga en su pista de aterrizaje, los únicos 4 prototipos del último avión caza de los USA.

Este portaviones te ha dejado, como único humano capaz de pilotar estas fantásticas máquinas, frente a las costas que albergan las bases extraterrestres.

CONTROLES
O- IZQUIERDA
P- DERECHA
Q- ARRIBA
A- ABAJO
M- DISPARO



TRANSFORMABLES

Sin abandonar el futuro, nos encontramos en la época en la cual todos los trabajos pesados son realizados por robots.

Tienes a tu disposición los más modernos robots transformables y con la ayuda de ellos deberás encontrar los cuatro componentes del cuadro energético para recuperar la energía de la tierra. Pero no os penséis que todo será así de fácil, ya que otro tipo de robots servidores del Mal, os pondrán las cosas bastante difíciles.

CONTROLES
1- IZQUIERDA
2- DERECHA
3- ARRIBA (VOLAR)
4- ABAJO
5- DISPARO/DE FRENTE TRANSFORMA EL ROBOT.



EL CORSARIO NEGRO

En esta ocasión te hemos metido de lleno en el personaje del Corsario Negro, uno de los más temidos y sanguinarios piratas que merodeaban por los mares del Atlántico.

En una de tus intrépidas aventuras has conocido a la mujer de tus sueños que no es otra que la hija de tu más enervado enemigo: el Gobernador. Ahora, deberás enfrentarte a los espadachines enviados por el gobernador y superar las diferentes pruebas que te irán apareciendo hasta llegar a la fortaleza, donde se encuentra tu amada.

CONTROLES
O- IZQUIERDA
P- DERECHA
2- SALTO/ARRIBA
W- ABAJO
Z- LUCHAR/COGER/USAR/DEJAR

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64 o SPECTRUM** y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.

¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES**. Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por tí y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.

Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE**, así no tendrás que esperar. Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE**.

Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos nº 36.099
08080 BARCELONA

¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!



MASCARADA

¿Por qué a mí?

Te preguntaste cuando Mr. Lavender llegó a tu casa, te dio una máscara y un bote hinchable, junto con el libro «**COMO SER ESPIA EN UNA SEMANA**». Ahora, te encuentras ante una isla desconocida dispuesto a encontrar un diskette, poner una bomba y salir a toda velocidad de la isla en un helicóptero.

¿Fácil?

Estamos convencidos de que sí, pero de todas formas recuerda que lo haces por tu patria.

CONTROLES
LAS TECLAS SON REDEFINIBLES.

«ESTOY MUERTO»

Estamos gratamente sorprendidos del aluvión de relatos que nos está llegando para esta sección. Lástima que el espacio de que disponemos sea tan limitado, porque, desde luego, la imaginación de nuestros seguidores es desbordante. En esta ocasión publicamos este apasionante relato titulado «Estoy muerto» y que nos ha llegado de Alcorcón (Madrid). Su autor es DAVID MONTES RIUS.

Acostado en una cama de hospital, habitación número 6350. Paredes verdes, batas blancas, botellas que cuelgan de no sé dónde y que lanzan su largo tubo hacia mi cuerpo, estrellándose en mis venas. Agujereado en brazos y piernas, y el lento pero seguro segundo de las gotas de alguna de las botellas que pendían como mi vida de ellas.

No me hallo solo, blancas figuras me rodean. Mis ojos se cierran. Les siento. Me tocan, me comprueban. Sigo ahí. De pronto un agudo y acelerado pitido llama mi atención. Por poco tiempo. Revuelo, alarma, me muero...

Mi corazón ha dejado de latir y ahora descansa de su duro trabajo de 33 años sin tregua. Inclino la cabeza. Es una sensación inenarrable. No puedo explicar... Recuerdo. En una décima de segundo, mi mente se traslada de dimensión y siento como mi cuerpo ya no me limita. Me olvido de él. ¡Un momento! Estoy pensando. Es posible: aún existo. Un océano de sensaciones y estímulos agradables me envuelve. Estoy flotando. Flotando. me siento...no. Mi forma de sentir ahora no es igual, ha cambiado. No tengo cuerpo. Ahora soy yo de verdad, sin limitación alguna. Soy solamente mi propio pensamiento. Mi esencia. Soy yo. Es maravilloso.

No hay ninguna luz, mas tampoco me hallo en la oscuridad. Me siento diferente. Una idea ilimitada de libertad y amor, alegría y bienestar, y mil cosas más que me llenan el alma y que hubieran hecho brotar lágrimas en mis ojos, recién olvidados en el lecho, como simple equipaje de quita y pon, innecesario para este viaje maravilloso. No obstante, ¡puedo ver!. Extrañeza, flotación, somnolencia y de nuevo flotación. Soy todo esencia de mi ser, puro, sin mezclas ni materia ajena... mejor, sin materia, sin límite. Soy infinito, sin fin. Me busco y no me encuentro. Mas no dejo de pensar y de EXISTIR; existir, existir. Soy proyección de todo aquello por lo que en mi vida, esa vereda estrecha que me deja escapar, luché y caí. Proyección de personas, animales, cosas, sentimientos, y yo, pensamiento todo, reúno todo aquello que hay de bueno en todos y cada uno de ellos.

Me elevo. Subo hacia el techo de la habitación número 6350 y miro abajo después de haber sentido un impulso que me daba la vuelta. Aún no me he acostumbrado a no ser cuerpo, y ese hubiera sido el impulso mediante el cual me tornaba antes, mi cuerpo. Ahora no,...

Veo a todo el mundo menos a mí, aunque mi cuerpo inerte yazca allí, rodeado de batas blancas.

Subo...Me elevo en plenitud. Subo en infinidad.

El tiempo y el espacio se hacen para mí dimensiones pobres y limitadas, limitantes. Ahora no. Nada me limita.

Infinito como nada, veo a mis padres, a mis hermanas y a mi esposa, que llegan a la habitación. Mi cuerpo, mi ex-cuerpo sigue allí, tendido, muerto. Es mi cuerpo. Soy, ... era yo, mi apariencia, mi limitación y mi imagen en las mentes de la gente. Y ahora, ¿qué es? Nada. Sin mi esencia dentro, sin espíritu, el cuerpo no es nada. Conjunto

de inservibles e inertes conexiones biológicas que comienzan a romperse, a contraerse...

Ahora miro a mi esposa. Lloro desconsoladamente. La cabeza reclinada sobre mi pecho, sobre el pecho que ese cuerpo tiene y que ya no es. Lágrimas inútiles derramadas por el dolor. También mi madre, al otro lado, se derrama en un mar de lágrimas y mi padre y mis hermanas, con la cabeza baja también lloran. No pueden contenerse. Sus recuerdos pasan veloces por mí, y, cada uno de ellos se revive en mi plenitud.

En mi ascenso al infinito me invade por un instante una terrible angustia, al volverme al «pensar hombre», de los hombres vivos. Angustia e impotencia de ver su desesperación, de ver que su llanto no es sino motivo de mi pena. Pena por un instante... Mi angustia crece más. Angustia de no poder decirles, gritarles desde aquí: ¡Eh, que estoy aquí! ¡Que estoy aquí! ¡Que existo! ¡Mamá! ¡es maravilloso! ¡Papá! ¡soy yo! ¡No he muerto! ¡¿Comprendéis?! ¡no he muerto! ¡no he muerto! ¡no existe la muerte!... Pero, oh, angustia. Tengo la impresión de estar llorando. Llorando unas lágrimas invisibles, que ruedan por mi invisible rostro... sólo un segundo, pero inolvidable. Inolvidable. Tan angustioso como corto.

Sin embargo, la angustia desaparece al tiempo que mi ascensión continúa y mis visiones del mundo terreno desaparecen de mí. Vuelvo a sentir ese bienestar infinito, infinito, infinito... Vuelvo a ser feliz en mi nuevo estado, en mi nueva dimensión de existencia. Enésima dimensión...

Una luz al fondo. Una luz que mis pobres ojos no hubieran podido mirar sin entornarse hasta casi cerrarse, y que poco a poco notaba cómo me iba envolviendo y protegiendo, sí, protegiendo. Maravilloso. No era una luz mundana, ni siquiera la luz del sol podía comparársele. Debía ser una estrella de unas dimensiones que rebosarían mi anterior capacidad de memoria e imaginación..., no, no era una luz mundana.

Era luz, luz pura, sana y saludable, como el agua cristalina y limpia de aquel manantial que nunca más visitaré.

Ella me envuelve y me da cobijo y protección. Eso siento al menos. Me voy acercando lentamente, hasta que por fin la traspaso. ¡Era maravillosa, simplemente maravillosa, mil veces maravillosa! Más infinita que mi propio ser!. Era pura. Era verdad, la Verdad Pura de mi búsqueda. La sensación de plenitud llegó al máximo de mi propia e infinita capacidad de sentir, y me quería, me daba amor, comprensión, protección, amistad, ... me daba todo. Me daba plenitud y más plenitud.

Ya mis recuerdos no eran tales.

Ya mis recuerdos no eran.

Sólo era yo, mi esencia. Mi espíritu. Mi pensamiento en potencia.

Esto es morir. «Estoy muerto». Una idea ilimitada y perfecta de libertad y de bienestar.

Me gusta estar muerto.

Cualquiera.





Correspondencia

Queridos amigos:

No se si publicaréis mi carta pues no voy a hacer ninguna consulta sobre ningún juego, ni tengo ningún problema con alguna de vuestras cintas, al contrario todavía no me he encontrado con ninguna (toquemos madera) cinta que no cargase algún juego.

El problema lo tiene mi Spectrum, ya que desde hace un tiempo hay un par de teclas que no me funcionan, concretamente la S y la V.

Me gustaría que me dijerais si es muy difícil desmontar el teclado y si esto tiene alguna solución casera.

Por si os sirve de algo os diré que poseo un Spectrum Plus.

Os doy las gracias anticipadas.

**JAUME APARICI
BARCELONA**

Estimado Jaume:

La consulta que nos haces en tu carta, es un problema bastante generalizado que tienen los usuarios del Spectrum Plus. Por otro lado el problema tiene una fácil solución.

Para retirar el teclado del Plus, basta con retirar los tornillos que hay en la parte superior, una vez abierto el ordenador.

Tras revisar las teclas fatídicas, si ves que no tienen ninguna desconexión, mira de colocar debajo de cada tecla uno o dos papelitos de confeti (este truco nunca falla) y vuélvelo a montar.

Recuerda que esta operación la deberás realizar con el teclado desconectado, esto se efectúa desenchufando las dos cintas de 5 y 8 conductores.

Esperando que queden resueltos tus problemas, te mandamos un cordial saludo.

Saludos de LOAD'N'RUN

Muy señores míos:

Soy un asiduo seguidor de sus revista-cassette para Spectrum y quiero felicitarles por la labor que desarrollan. Buenos programas y cintas que pocas veces fallan. Podría hablar más cosas positivas sobre LOAD'N'RUN, pero supongo que ya estarán acostumbrados a que les elogien, así que mejor voy directo al asunto que me mueve en esta ocasión y que es más bien un reproche.

Pues bien, como cada mes, he comprado el número de la revista-cassette y me he llevado la desagradable sorpresa de que la portada del cassette no aparecía por ninguna parte. A mí personalmente me interesa conservar los cassettes con sus correspondientes portadas, no sólo por una cuestión de estética, sino también de utilidad. Por eso les escribo, ¿qué ha pasado? ¿Ya no piensan sacar portadas para los cassettes o es sólo un descuido?

Por lo demás, simplemente decirles que continúen en la línea que marcan y preguntar algo que también me interesa, ¿piensan sacar el Creator también para los usuarios de Spectrum?

Sin otro particular que comunicarles, les saluda atentamente

**ANDRES CORAZON
CACERES**

Estimado Andrés:
Ante todo gracias por tus elogios y por tu fidelidad para con nuestra publicación.

Con respecto a la portada del cassette hemos de decirte que efectivamente tuvimos problemas con la imprenta que nos las hacía y nos llegaron tarde, por lo que han salido bastantes ejemplares sin llevar la carátula, aunque no tenemos ningún inconveniente en enviársela a quien nos la pida. Como verás en este número introducimos un cambio y es la inclusión de la carátula en la revista, para evitar problemas como el aludido. Sabemos que a muchos lectores os gusta conservar la revista entera, sin tener que recortar nada, pero la única manera de evitar que volviéramos a tener problemas con las entregas de las carátulas de los cassettes era esta.

En lo relativo a Creator te diremos que estamos estudiando la posibilidad que nos apuntas, aunque aún no hay nada resuelto al respecto.

Saludos de LOAD'N'RUN



PUBLICACIONES

EUROPA VIVA

Tras un pequeño lapsus en el que desapareció de los quioscos esta revista que publica cada mes Ediciones La Cúpula, «Europa Viva» ha vuelto a hacer acto de aparición con un número especial titulado «La locura de amar», en el que se incluye una fuerte dosis de erotismo. En este sentido cabe destacar la entrevista con el director cinematográfico Luis García Berlanga y el relato «Pincho moruno» del que es autora Mercedes Abad, la última ganadora del premio «La sonrisa vertical», y que se lo ha ilustrado ese omnipresente y original dibujante que es Mediavilla.

El número contiene aproximadamente un treinta por ciento de cómic firmado por Montesol, Barceló y Trip, Das Pastoras, Zárate y Sampayo, además de ilustraciones de Diego o Mariscal.

Este número también incluye un reportaje sobre la ciudad de Melilla, otro sobre los nuevos diseñadores barceloneses, además de uno sobre la música que se hace actualmente en Sevilla. Y ya en plan europeista se dan una vuelta por Francia para hablar de las nuevas tendencias de diseño, arquitectónicas, etc., que se están dando en el vecino país.

«Europa Viva» es, sin duda, una publicación de gran originalidad que además cumple un interesante cometido y, aunque apenas tenga nada que ver con el tema que primordialmente me mueve, hemos querido destacarla por su innegable calidad. De todos modos no estaría de más que dedicaran un número al mundo del software que arrasa de manera importante no sólo en España, sino también en Europa.



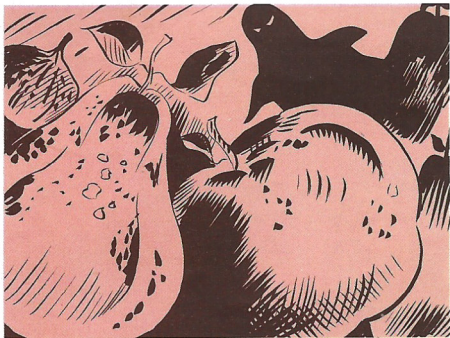
CUADERNOS DE PEDAGOGIA

«Cuadernos de Pedagogía» llega en este mes de junio al número 138, lo cual significa una larga trayectoria y muchos años de trabajo a sus espaldas, lo que en estos tiempos no deja de ser admirable en publicaciones especializadas. Se trata de una revista directamente enfocada hacia el mundo de la educación que últimamente edita Identec, S.A. Un total de 98 páginas completan una publicación densa, cuajada de estudios muy completos sobre los diversos aspectos del mundo de la educación. Una sección que a nosotros nos interesa básicamente es la titulada «Escuela y ordenador», la cual nos parece fundamental de incluir en una revista sobre las nuevas perspectivas pedagógicas, pues resulta indudable que el ordenador se ha convertido en un indispensable aliado para el mundo de la enseñanza.

«Cuadernos de Pedagogía» centrará estos dos meses sus portadas en dos temas que nos afectan directamente, se trata de «Escuela y ordenador» en el mes de junio y «Programación: curriculum y entorno» en el mes de julio. Con anterioridad, en el mes de mayo, el tema central de portada fue «Televisión, instrumento didáctico».

Como vemos, «Cuadernos de Pedagogía» no se ha estancado en los viejos métodos de enseñanza, sino que también se abre a nuevas perspectivas pedagógicas que empiezan a ser fundamentales en el mundo que nos ha tocado vivir hoy día y que, sin duda alguna, irán a más en el futuro.

Aprende



MUNDILOCANDIA

Esperamos que después de haber cargado este programa y haber jugado unas cuantas veces con él, no tengáis que hacer una visita al psiquiatra ni ser encerrados en un manicomio.

Estamos seguros de que nunca habíais visitado un mundo tan loco como el que te presentamos: duendes que crecen del suelo, frutas gigantes y otras muchas cosas, a cual más extraña.

A lo largo de cuatro mundos distintos interrelacionados entre sí deberás coger cosas variadas, desde botas a botes.

CONTROLES

Y-P = ARRIBA

A-G = ABAJO

Q-T = IZQUIERDA

H-ENTER = DERECHA

CAPS-SPACE = COGER/DEJAR



LA TORRE EMBRUJADA

La avaricia rompe el saco, ¿Verdad Godofredo?, si no hubieras interitado apropiarte de los tesoros de la torre embrujada, no estarías ahora metido en este berenjenal: monstruos, bolas de fuego, mil y una bestias infernales, ríos de fuego, etc.

Ten en cuenta que cuando encuentres todos los tesoros de un piso debes de ir a depositarlos al cofre que se encuentra en la primera planta, y a continuación debes de ir a pisos superiores.

¿Lo conseguirás Godofredo?

CONTROLES

O- IZQUIERDA

P- DERECHA

Q- ARRIBA

A- ABAJO

M- DISPARO

CREADOR DE PANTALLAS

Si quieres un excepcional programa para hacer pantallas de presentación cuidando al máximo los pequeños detalles (Tres tamaños de pantalla con Zoom incorporado), aquí lo tienes.

CONTROLES

W- ARRIBA

X- ABAJO

A- IZQUIERDA

D- DERECHA

Q- ARRIBA IZQUIERDA

E- ARRIBA DERECHA

Z- ABAJO IZQUIERDA

C- ABAJO DERECHA

F- FILL

ENTER- MODO ACTIVO

SPACE- MODO PASIVO

O- BORRAR

M- AUMENTAR

N- DECREMENTAR

T- MODO TEXTO

1-7 TINTA

1-7+CAPS- COLOR PAPEL

B+CAPS- BRILLO ON/OFF

V+CAPS- FLASH ON/OFF

G- REJILLA

H- MODO ATRIBUTOS

U- CARGAR GDU

S- SCROLL

I- INVERSION DE PANTALLA



SELVA MORTAL

Un safari no es un juego de niños, y mucho menos un safari en Kenya, rodeado de monos juguetones y otros animales no tan juguetones. Por si fuera poco, tendrás que abrirte camino por la espesa vegetación de la selva utilizando un hacha. Como habrás podido comprobar hemos dejado para lo último a los peligrosos indígenas que te colocarán alguna que otra trampa, que sólo podrás superar con tu destreza y habilidad.

CONTROLES

CON LAS TECLAS CURSORAS

ENSAMBLADOR

Si te quieres adentrar en el apasionante mundo del Código Máquina, aquí tienes la herramienta que necesitabas.

Para insertar un texto tienes que pulsar «I» y los números de línea aparecerán automáticamente, para salir de este modo pulsa EDIT.

Si has cometido algún error durante la inserción, utiliza el comando «E» número de línea y la línea será editada, para insertar texto en ésta deberás pulsar «I».

Si todo te ha ido bien debes ensamblar el programa con la instrucción «A», tras esto el programa te preguntará el tipo de tabla, tú debes responder con el número de bytes que crees que va a ocupar la tabla de etiquetas, si no quieres calcularlo pulsa simplemente ENTER y el programa hará una estimación de lo que ocupará.

Acto seguido te preguntará sobre las opciones y si deseas alguna de las siguientes púlsala, si no pulsa ENTER.

OPCIONES:

1- Da la tabla de etiquetas al final del ensamblado.

2- No produce código objeto.

4- No lista el programa.

8- Saca el listado por impresora.

16- No hace caso del comando ORG.

32- Ensamblado rápido sin verificar la zona donde almacena el código objeto. Los programas en Código Máquina los puede almacenar en cassettes de dos formas:

Como programa con: P (primera línea), (última), (Nombre).

Como subrutina con el comando «T» y para cargarlo con «F».

Para volver al Basic pulsa «B».

Para ejecutar un programa desde el ensamblador debes haber incluido en el programa ensamblado el pseudonemónico ENT con la dirección de ejecución detrás, después pulsa «E» en el editor y se ejecutará.

ERRORES

1- Error en el contexto de la línea.

2- Nemónico no reconocido.

3- Instrucción mal formada.

4- No puedes definir dos veces el mismo símbolo.

5- Línea con carácter ilegal.

6- Operando ilegal.

7- Un símbolo en la línea es un carácter reservado.

8- Desproporción de registros.

9- Demasiados registrados en la línea.

10- Evaluas con una expresión para 8 bits más.

11- Instrucción ilegal.

12- Error en información.

13- Referencia a un símbolo sin definir.

14- División por 0.

15- Rebosamiento de una operación por multiplicación.

Esperamos que este programa os sea de mucha utilidad para vuestros logros en este difícil lenguaje.

HYPERLOAD

¿No te gustaría pasar a turbo tus propios programas?

Si la respuesta es afirmativa, consigue un reproductor de calidad aceptable y carga en él este programa.

Hallarás las instrucciones para su uso en el interior del programa.

L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el

producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a **Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.**



Stereo Box 4

Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva.

Conectando el Stereo Box a tu radio-cassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes.

El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por **Load'N'Run**.

Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.



Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum

¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!

Podrás oír, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum.

El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje.

Totalmente garantizado por **Load'N'Run**.

Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.



Camisetas Load'N'Run

Para todos los que vibráis cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafiadas con el distintivo LOAD'N'RUN.

Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana.

Distínguese con la camiseta **Load'N'Run**.

Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Computer Club

Si quieres realizar algún contacto de tipo informativo, intercambiar, comprar o vender material, etcétera, te brindamos gratuitamente esta sección para que puedas realizarlo. Sólo tienes que escribirnos, indicando tu nombre y dirección completa (calle, número, población, código postal, provincia). El apartado postal o teléfono no bastan. Ro-

gamos también que nos indiquéis en el caso de ventas de material se segunda mano, el mes y año de compra. En cualquier caso, tratad de ser breves, por favor. Envía tu carta a: **LOAD'N'RUN (Computer Club). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.**

- DESEARIA intercambiar programas para Spectrum 48K. Tengo programas de importación que te gustarán, mandar lista de programas, prometo contestación. Para toda España. David Berrezuelo Varela. C/ Habana, 13 At. 1ª. BADALONA (Barcelona).
- INTERCAMBIO O COMPRO programas para el ZX Spectrum 16 ó 48K. Enviar lista. Prometo contestación. Escribir a: José Antonio Santa Cruz Martín. C/ Puente Colgante, 11, 3º D. 47007 VALLADOLID.
- COMPRO programas y utilidades para Spectrum, con instrucciones. Escribid a: Enrique Rodríguez. C/ Bofarull, 4-5, 2º 1ª. 08027 BARCELONA.
- VENDO o cambio juegos como Basketball, Moby Dick, etc... a 450 Ptas. c.u. Cambio por juegos de este tipo. Envíame tu lista y yo te mandaré la mía, a José Antonio Redondo. C/ Vidal y Guasch, 19 At 1ª. 08033 Barcelona. T: 354 45 10.

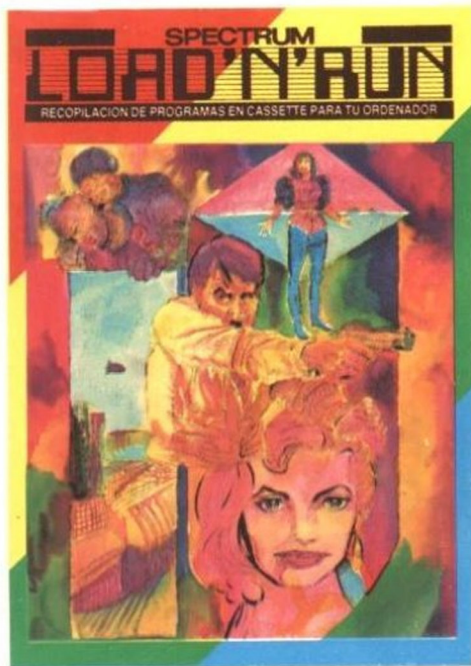
- POR CAMBIO a ordenador mayor, vendo copias de programas originales al precio de 400 Ptas. unidad. Por favor, haced los pedidos rápido. Tengo más de 385 títulos, algunos buenísimos. Alberto Rodríguez Caballero. C/ Sta. Beatriz de Silva, Blq. 1 2º B. MAJADAHONDA (Madrid) T: 638 52 40.
- INTERCAMBIO y vendo todo tipo de programas. Tengo Assembler 64, Contabilidad, Procesador de textos, Fort apocalypse, Congo Bongo, Pole position, Pistop, Frogger, Bandits, Dakacuda. Llamad a: Javier. T: 91/465 06 96.
- INTERCAMBIO programas para el ZX Spectrum. Escribir a: Carlos Echevarría. C/ Maiatzren Bata, 2, 4º B. LEJONA (Vizcaya) o llamar al 94/464 31 94.
- DESEARIA intercambiar programas y utilidades para COM-64. Siempre contestamos. Domingo Alonso García. Pº de la Glo-rieta, 5. JUMILLA (Murcia) T: 78 00 33.

- ESTOY interesada en comprar las instrucciones del SKOLL DAZE, pago gastos de fotocopias y envío. VENDO ordenador de bolsillo CASIO FB-110 con manuales y posee un banco de datos casi nuevo. Su precio es 10.000, pero son negociables por los interesados. Mi dirección es: Gloria Fernández Jiménez. C/ San Miguel, 25. TORREMOLINOS (Málaga).
- VENDO FAST/TURBO MANUE de Astoc Data por el módico precio de 4.500 Ptas. (precio original 8.500 Ptas.). Regalaría algún juego (Falcon Patrol, Zaxxon, Impossible Mission, etc...) Juan Carlos González Muñoz. Dúplex, 14 Los Cantos. RIOTINTO (Huelva) T: 59 11 59.
- VENDO Commodore Plus/4 de 64K y unidad cassette 1531 con garantía. Incluyo manual Basic 3.5 y otro de los 4 programas integrados en la memoria. Compatible C-16 28.000 Ptas. Llamar a Carlos. T: 257 75 51 de Barcelona.

EL CORSARIO NEGRO
F-19
TRANSFORMABLES
MASCARADA
LA TORRE EMBRUJADA

LOAD'N'RUN

MUNDILOCAANDIA
SELVA MORTAL
CREADOR DE PANTALLAS
HYPERLOAD

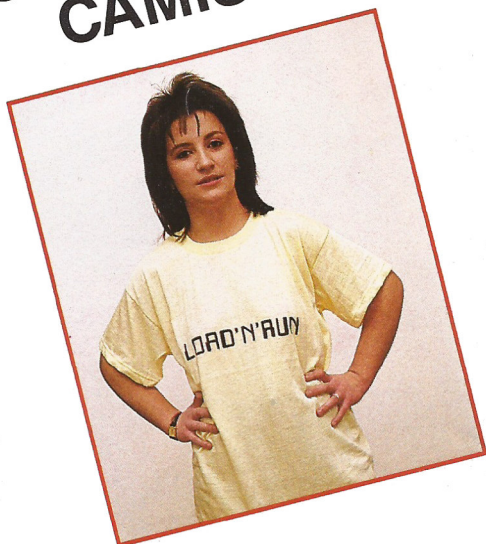


16-48K CALIDAD GARANTIZADA

Recorta por las líneas marcadas y dobla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

Suscríbete Ahora

REGALAMOS
CAMISETAS



Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por 9.475 ptas.
Gastos de envío incluidos.

Deseo suscribirme a L'N'R SPECTRUM a partir del número

El importe lo haré efectivo mediante:

- GIRO POSTAL N.º
- TALON NOMINATIVO ADJUNTO
- CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR

Nombre y Apellidos _____

Domicilio _____

Teléfono _____

Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ Firma

COMPLETA TU COLECCION DE LOAD'N'RUN 1ª EPOCA

Si te falta algún ejemplar de LOAD'N'RUN SPECTRUM y deseas adquirirlo, sólo tienes que escribirnos, indicando el número de referencia que incluimos bajo cada carátula de este anuncio. No olvides en tu carta de incluir tus datos personales (nombre completo, dirección, población, código postal y provincia). El precio de cada ejemplar es de 850 ptas., excepto los

especiales que ya van indicados junto a las carátulas. Todo se enviarán contrareembolso. Solicita tus pedidos a:
LOAD'N'RUN (Números atrasados)
Apartado de correos 36.099
08080 BARCELONA



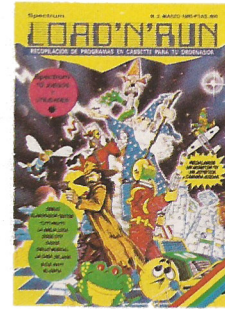
S-1

Flipper
 Moto-war
 Mundial de fútbol
 La hamburguesa
 Momia egipcia
 Bombardero
 Espadachin
 Basureros
 Planets
 Penellix



S-2

Serpientes
 Billar
 Tank zone
 Crash war
 Invasores
 Rocks
 El castillo
 Spectroids
 Sky náutico



S-3

Debug
 Elaborador texto
 Tutti Frutti
 La abeja loca
 Doge City
 Dados
 Dibujo musical
 La casa de Jack
 S.O.S. Navy
 El espía

Especial N° 1 (1.000 ptas.)



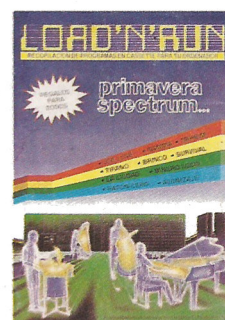
S-4

Golf
 La fuga
 Laser
 Xanadú
 Ajedrez
 Efectos sonoros
 Tesoros del mar
 Tiro al blanco
 El chispa
 Throm



S-E-1

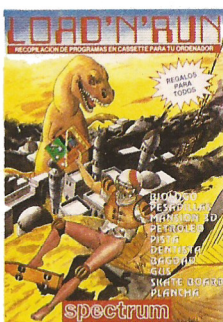
Haz la quiniela con tu Spectrum



S-5

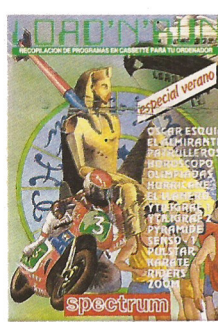
Joe Love
 Gamma
 Triheim
 Tirano
 Brinco
 Survival
 La ciudad
 Minero loco
 Ratón cero
 Alinizaje

Extra Verano (1.150 ptas.)



S-6

Biólogo
 Pesadillas
 Mansión 3 D
 Petróleo
 Pista
 Dentista
 Bagdag
 Gus
 Skate board
 Plancha



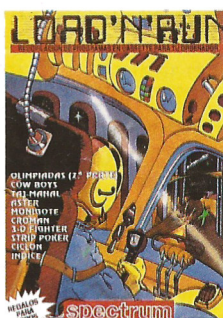
S-7

Oscar esquía
 El almirante
 Patrulleros
 Horóscopo
 Olimpiadas
 Hurricane
 El llanero
 Ytilligraf 1
 Ytilligraf 2
 Pyramide
 Senso 1
 Pulstar
 Karate
 Riders
 Zoom



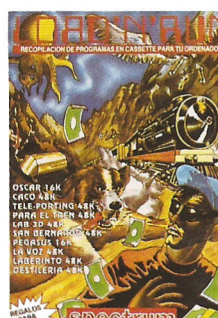
S-8

Jonas
 Redes
 Phantasma
 Galaxia
 Ciclista
 Marcianitos
 Tritón
 Correcaminos
 El rey Arturo
 Paso a paso



S-9

Olimpiadas (2ª parte)
 Cow-boys
 Taj Mahal
 Aster
 Monigote
 Croman
 Strip poker
 Ciclón
 Índice



S-10

Oscar
 Caco
 Tele-porting
 Para el tren
 San Bernardo
 Pegasus
 La voz
 Laberinto
 Destilería



S-11

Pepe y los globos
 Cuac
 Tenis
 Prisas
 Logo graf
 Motociclismo
 Magic
 Sideral
 Pajillos
 Cirujano



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://LOADNRUN.SPECCY.ORG/)



SEQUORNICO@GMAIL.COM